

# **ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME ANDROID “VISIT INDONESIA” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MEMPERKENALKAN WISATA DAN BUDAYA INDONESIA**

## ***ANALYSIS AND DESIGN OF ANDROID GAME "VISIT INDONESIA" AS A LEARNING MEDIA TO INTRODUCE TOURISM AND CULTURES OF INDONESIA***

Oleh : Umi Fatimah, Universitas Negeri Yogyakarta, fatimahumi63@gmail.com

### **Abstrak**

“Tak kenal maka tak sayang”. Pepatah tersebut menjadi latarbelakang pengembangan *game* Android “Visit Indonesia”. *Game* Android “Visit Indonesia” merupakan media yang tepat untuk memperkenalkan wisata dan budaya Indonesia dengan cara belajar dan bermain. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* Android “Visit Indonesia” dan menganalisis kualitas serta kelayakannya sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan wisata dan budaya Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan delapan tahap penelitian yaitu analisis kebutuhan, perancangan desain, implementasi desain, pengujian alfa, revisi, pengujian beta, perbaikan media, dan peluncuran produk. Pengujian alfa dilakukan oleh pengembang dibantu 5 ahli rekayasa perangkat lunak dan 3 ahli budaya. Pengujian beta dilakukan oleh 73 remaja. Pengujian *compatibility* dan *performance* aplikasi menggunakan *tools* pengembangan aplikasi Android, *software* Little Eye, DDMS. Pengujian *functional* menggunakan *test case*. Pengujian *generic characteristic mobile app* menggunakan *checklist* dari Sogeti dan KeepItUsable, Pengujian *usability* menggunakan kuesioner *usability* dari J.R. Lewis, dan pengujian konten materi *game* menggunakan *checklist* uji materi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak sebagai media pengenalan wisata dan budaya Indonesia. Pengujian alfa menunjukkan bahwa *game* memiliki kualitas baik dari aspek *performance* dan *compatibility*. *Game* memiliki kualitas sangat baik dari aspek *functional* sebesar 100%, dan aspek *generic characteristic mobile app* sebesar 97%, dan materi yang terkandung dalam *game* dinyatakan 100% valid. Pengujian beta menghasilkan nilai *usability* sebesar 79% dan masuk kategori layak sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan wisata dan budaya Indonesia.

**Kata kunci :** *Game* Android, *Visit Indonesia*, Wisata dan Budaya

### **Abstract**

*"You can't love something, if you don't know". That proverb becomes the reason for developing the Android game entitled "Visit Indonesia". Android game "Visit Indonesia" is an excellent media to introduce tourism and cultures of Indonesia through learning and playing. This research aims to develop Android game "Visit Indonesia" and analyze the quality and the appropriateness of the game as a learning media to introduce tourism and cultures of Indonesia.*

*This research used Research and Development method with eight steps. They are analysis of requirements, design planning, design implementation, alpha testing, revision, beta testing, media improvement, and product launching. Alpha testing was tested by the developer, 5 experts in software development and 3 experts in cultures area. Beta testing was tested by 73 respondents. Compatibility and performance testing used Android application development tools, Little Eye software, DDMS. Functional testing used test case. Generic characteristic mobile app testing used checklist from Sogeti and KeepItUsable, usability testing used usability questioner from JR Lewis, and the material of the game were tested by materials guidelines.*

*The results of this research showed that the game has good quality and appropriate as a learning media to introduce tourism and cultures of Indonesia. Alpha testing showed that the game has good performance and compatibility, 100% excellent functional aspect, 97% for the generic characteristic of mobile app aspect, and the materials of the game have 100 % valid. Beta testing showed that the game has 79% for usability aspect and categorized as an appropriate learning media to introduce tourism and culture of Indonesia.*

**Keywords :** *Android Game , Visit Indonesia , Tourism and Culture*